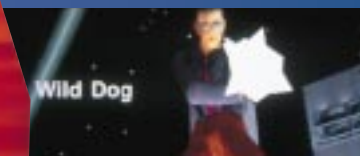
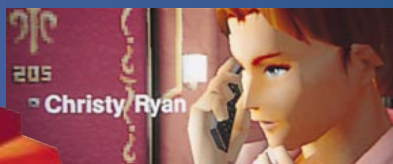
特集

新登場『タイムクライシス2』徹底解剖！

「2人組(ツーマンセル)」の法則

THEORY OF THE PAIR

ストーリー、映像、サウンドなど、どれを取ってもこれまでのガンゲームの枠を超えた話題作『タイムクライシス2』。なかでも、最大の魅力となっているのが「2人組(ツーマンセル)」で敵に挑むスタイルだ。そこで本誌では、ペアで戦い抜くための法則を大研究。しっかり読んで『タイムクライシス2』を楽しみ尽くそう！

THEORY OF THE PAIR

**『タイムクライシス2』の醍醐味は、
ペアを組む相手との連携プレイで敵を追い詰める、
クールなガンファイトである！**

前作『タイムクライシス』は、アクション映画の主役になったような気分が味わえるリアルな映像とストーリー性が人気だった。『タイムクライシス2』は、映像とストーリー性をさらにパワーアップ。ダイナミックなサウンドもプラスして、超リアルにセマってくるガンゲームだ。

最大の特徴は、２人組で敵と戦うスタイル。パートナーとコンビを組み、次々に現れる敵を倒していく。たとえば、ひとりが敵の頭上から攻撃し（陽動）、もうひとりは下から攻めたりってこともできるのだ。ガンゲームは数々あれど、２人が同じ状況にいながら違う角度（援護）から見た画面でプレイできるのは『タイムクライシス2』が史上初。まさに画期的なゲームなんだよね。当然ながら、そこでは2人のコンビネーションが重要になってくる。時間差攻撃とか左右からの挟み撃ちとか、やたらめったら撃つだけじゃなくて、頭を使って相手を攻めなければならない。画面上にはペアを組むプレイヤーも出てくるから、うっかり味方を撃ってしまうと大幅な減点となるから注意！注意!!。

このスタイルは刑事モノ映画でよく見られる。刑事はペアで捜査するのが基本。アクションシーンもコンビプレイで乗りきっていくことが多い。いくつか鉄則を紹介するので参考にして欲しい。ビデオでのシミュレーションも絶好の予習になるぞ。

これまでならカップルでゲームスペースに出かけても、プレイ中は、残ったひとりはジッと見ているしかなかった。でも『タイムクライシス2』なら一緒に楽しめる。孤独な戦いって感じだったガンゲームも、これからはチームワークの時代。力を合わせて敵をやっつけよう。

もちろん、２人それぞれのポイントもしっかり出るから競争も可能。つまり、協力して戦いながら味方とのポイント争いも同時に楽しめるってこと。ひとりよがりじゃ敵に勝てない。でも、消極的になったらペアを組む相手に勝てない。う〜む、なかなか手ごわいゲームだ『タイムクライシス2』は。

THEORY:1.

明確ナ目的意識ヲ持ッテ行動セヨ。

『タイムクライシス2』は地球征服をたくらむ謎の組織を撲滅し、敵が宇宙衛星を打ち上げるのを阻止し、同時に捕らわれた仲間を救出するのが目的。ただ敵を撃つだけじゃなく、効率よく次のステージに進むことを心がけたい。目先の勝利におぼれていると、どこかで足下をすくわれてしまう危険がある。なにしろ敵は数えきれないほどいるし、かなりトリッキーな攻撃を仕掛けてくるから、気を抜いたらたちまちエジキになってしまう。いかに緊張感を保ちながら戦い抜くか。それには自らに課せられた最終目的を忘れないことがカンジンだ。

THEORY:2.

個々ノ役割分担ガ重要デアル。

圧倒的に多い敵が出てくるのに、2人で同じ敵を撃っていたのではムダというもの。戦う前に作戦を練っておきたい。『タイムクライシス2』では一方が相手の注意を引きつけている間に、敵の盲点から射撃することが可能なので、コンビネーションをうまく取れば、ボス格の強敵とも互角に戦うことができる。コツは、いつでも相棒がどこにいるかを把握しておくこと。味方がどんな攻撃をしているのか、ピンチなのかチャンスなのか。もしピンチなら救出しなければならないし、ひとりで大丈夫なようなら安心して先へ進める。

THEORY:3.

冷静サヲ忘レレバ　任務ヲ遂行スルコトハデキナイ。

2人組は連携プレイで敵をかく乱することもできる代わりに、ひとつ間違えば同士討ちの危険が待ち構えている。つい反射的に撃ってしまうのだ。これじゃあ勝てるはずがないし、仲間割れの原因にもなりかねない。まさに敵の思うツボだ。『タイムクライシス2』では、ターゲットが敵か味方かを瞬時に判断しながら戦わなければならないのだ。また、熱くなって連射していると、敵の一撃を食らったり、障害物にぶつかることになる。デンジャラスな場面では足下のペダルを使っていったん隠れ、銃弾を補充。残り時間の状況を確認して再び攻撃に転じるクセを身につけろ！

THEORY:4.

体力ト知力ニ　磨キヲカケヨ。

『タイムクライシス2』は運河での戦い、走る列車での銃撃戦など、場面ごとに戦いのスタイルがどんどん変化する。敵の武器だっていろいろあるし、ワンパターンの攻撃ではやられてしまう。おまけに最後の敵を倒すまでの道程は想像以上に長い。求められるのは高度の知力と、敵の攻撃をかわしつつ数百、数千回も引き金を引く体力。どちらが欠けても戦いに勝つことはムズカシイ。ムダを避け、敵の攻撃パターンをつかんで一気に片づける戦い方をマスターしないと苦しくなる。刑事ドラマのアクションシーンで勉強しよう。

THEORY:5.

最後ノ最後マデ　アキラメルナ。

残り時間も少なく、あと1発撃たれたらゲームオーバー。『タイムクライシス2』では、こんな場面にきっと遭遇するはずだ。「もういいや」と弱気になった途端に撃たれてしまうだろう。いくら相棒が快調に戦っていてもだ。そう、『タイムクライシス2』は自分だけの戦いではないのである。2人で力を合わせて前に進まなければならない。いくら命中させても倒れてくれない強力な敵キャラも、きっといつか倒れる時がくる。映画の主人公たちも決してあきらめることはない。それゆえ、ハッピーエンドが待っている。やるかやられるか、勝負のカギを握るのは2人の気力と集中力。地球を救うために全力で戦い抜け！

『リーサルウェポン』3800円
ワーナー・ホーム・ビデオ

『セブン』6000円
東宝ビデオ

『ダイハード3』2980円
フォックスホームエンターテイメント

『ルーキー』16000円
ワーナー・ホーム・ビデオ

『48時間』3689円
CIC・ビクタービデオ

■映画の中にも最後まであきらめない２人組がいるぞ！よ〜く観てイメージトレーニングをしよう。

TIME CRISIS II

『タイムクライシス2』

アクション映画につきものの、2人での行動。
「挟撃ち」や「陽動」「援護」といった表現が2画面通信機能で可能となった。リアルな銃撃戦で思いっきりスカッとしてくれ!!

ガンは画面に向けたままでOK。

ウーハーシステム「GASHIN」で迫力の重低音。

アクションペダル 踏んで出て、離して隠れる。弾丸補充もこれでできるぞ。

STORY

ネオダイン・インダストリー社(NEODYNE INDUSTRIES LTD.)は、1998年10月31日付けの報道で、次世代通信を担う新事業として、「スターライン・ネットワーク」計画(STARLINE NETWORK)を発足。また既に64基の低軌道周回通信衛星の開発に成功しており、来月にも打ち上げをおこなうと発表した。しかし、この報道から3週間後、国際特殊諜報機関VSSEの元に、驚くべき情報が送られてきた。その内容はネオダイン・インダストリー社が打ち上げる予定の衛星は、表向きは通信衛星となっているが、実際は軍事衛星であるというものだった。

VSSEは急遽クリスティー・ライアン(CHRISTY RYAN)をスパイとして同社に潜入させ、この件に関する情報収集をおこなわせた。彼女は見事軍事衛星に関する情報を手に入れるが、その現場を同社幹部に発見され、現在逃走中である。VSSEは現地にキース・マーティン(KEITH MARTIN:1Pキャラクター)とロバート・バクスター(ROBERT BAXTER:2Pキャラクター)を派遣し、彼女の保護と情報の受け取りを指示した。

ステージ別名場面集

STAGE 1

赤い輪(マズルフラッシュ)がでたら、それは命中弾。必ずペダルを離してよけろ!

広場でのハデな銃撃戦。赤い車に注意。タンクローリーが爆発すると同時に赤い車が前方にくるのでペダルで素早くよけろ。タンクを狙えば敵は一掃。ただし、爆破させたら、ペダルを離して破片をよけろ。

裏路地では手榴弾兵出現。対角線状に投げつけてくるので気をつけろ。

ジェームズ・ボンドさながらのボート戦。まず、クルーザーにとりつけられたバルカン砲を破壊しろ。水中兵に注意!

STAGE 2

飛び移る装甲列車の上で繰り広げられる戦い。鉄柱をよけて進め。

ザワザワ降りてくる敵兵。撃って撃って撃ちまくれ。

バリバリと窓ガラスを割って現れるバフ・ブライアント。不死身な奴との死闘が待ち受けている。

STAGE 3

プラントでは障害物多し。不意に現われる敵に注意。

さあ、いよいよ最終ボスとの決戦。人工衛星試作機に乗り込んでやってくる…。

2人協力プレイがイイネ!!

1人単独プレイもできるが、2人プレイはそれぞれのプレイヤーの視線で進む。セリフが聞こえてきそう。

登場人物プロフィール

国際特殊諜報機関 VSSE

VSSE長官

リチャード・ミラー
(前作の主人公)
キースやロバート達の上司。

キース・マーティン
(1P主人公)

ロバート・バクスター
(2P主人公)

クリスティー・ライアン
(ヒロイン)
女性諜報員。ネオダイン社に秘書として潜入するが、見破られ人質となってしまう。

ネオダイン・インダストリー社

ワイルド・ドッグ
傭兵として雇われている。前作で死んだはずだが、サイボーグとなって復活。ネチネチとしつこい攻撃をする。

アーネスト・ディアズ
ネオダイン社社長
核軍事衛星を打ち上げ、世界を掌中に収めようとしている…。

ヤコフ・キニスキー
(ステージ1ボス)
ネオダイン社の幹部
様々なワナを仕掛ける冷徹な頭脳派。

バフ・ブライアント
(ステージ2ボス)
ネオダイン社の幹部
マッチョな身体の怪力男。

THEORY OF THE PAIR

SUSPECTS

A. PLANNING	B. CG DESIGN	C. RPOGRAMMER	D. SOUND
Takashi Satsukawa	Shigemasa Saito	Masahide Kawakami	Kazuhiro Nakamura
薩川 隆史	斉藤 繁昌	川上 大英	中村 和宏

緊急報告！
開発者トオボシキ人物ノ密会ヲ傍受
大至急、分析サレタシ……

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.1

日時：1998年5月1日
場所：横浜／某社会議室
超単指向性マイクにより、20メートル離れたビル屋上より音声を収録。『タイムクライシス2』開発についての秘話、エピソードが縦横無尽に語られている。なお、事後調査により、人物Aは開発担当薩川隆史（企画）、人物Bは同斉藤繁昌（CGデザイン）、人物Cは同川上大英（プログラム）、人物Dは同中村和宏（サウンド）と判明した。

A：ようやく『タイムクライシス2』がデビューしたわけだけど、ここまでくるには、けっこう大変だったね。
一同：同感！
A：『タイムクライシス』の第2弾を作ろう、じゃあどういう形にするかって考え始めたのが96年の8月。映画を見たりして、少しずつイメージを固めて。
B：前回は城の中に潜入しての戦いでインドアの雰囲気にこだわったから、今度は舞台を外にすることで動きを出そう、そんなふうに企画ができていったわけだ。
D：映画風の作りは前作同様。今度はアウトドアで、よりダイナミックな戦いを展開しようと。
C：前作を上回るゲームを作るんだという意気込みがあったから、企画はどんどんふくらんだ。逆にそれで苦労したわけだが（笑）。
A：今回もまたいろいろとこだわったけど、その中で最初からはっきり決めていたのが「2人」で戦うスタイルにすること。ここからすべてが始まったと言ってもいい。

VSSE

調査資料
■種子島宇宙センター

調査資料
■記念撮影

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.2

B：最初は一画面で2人プレイと考えたけど、どうやってもシステム面で不都合が生じてくる。だったら、いっそのこと画面を2つにして通信させようという話になった。
A：それによってゲーム展開に幅ができたし、やってる人を飽きさせないゲームになるな、という手ごたえをつかんだ。で、草案を作ってメンバーで話し合いに次ぐ話し合いを重ねて……。
C：いったい何週間打ち合わせをしただろう。いや何か月か(笑)。
B：出演させるのに苦労したのが女性キャラ（笑)。最初の設定では女性キャラはいなかったのに「やっぱり華がないからどうしても出したい」と。
A：敵のデータを持って逃げている設定にした。強引だったかもしれないけど。
B：香港映画じゃしょっちゅうだよ（笑)。
D：でも、おかげで敵をやっつけると同時に味方を救う要素がプラスされたんだから、展開としては面白くなったんじゃない？
B：ゲーム後半でダレずにもたせる意味でも、いいアクセントになったと思う。女性を盾にして攻撃してくる卑怯な最終(ラス)ボスなんて初めてじゃない？（笑)
C：そうやってゲームのプランができていく過程で、薩川からゲームの全体像が示されて、いよいよ具体的な制作が始まっていく。
A：2人組のガンゲーム、アウトドアでの戦いなどのコンセプトは決まった。では舞台やシナリオをどうするか。情報誌を見てネタを探したりしたんだ。

VSSE

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.3

A：そこで発見したのがイリジウム計画。いままで携帯電話とかは1個の静止衛星を使って電波のやり取りをしていたんだけど、ちょうどゲームを発売する時期に、沢山の衛星をまわして順次切り替えながら電波のやり取りをする計画が実現すると知って、悪の組織ならこの中に軍事衛星を1個混ぜるに違いない！と。これはまだハリウッドでも使ってない最新ネタ（笑）！
C：それには衛星打ち上げ基地の描写が欠かせないから、みんなで種子島の宇宙開発センターまで見学に行ったよね。
B：衛星なら資料を見て描けても、発射場周辺に何があるかは見たことがないから絵コンテが描けない。ゲームなんだから、空想で描いたって怒られることはないけど、やっぱりそこは、こだわりたい部分。他のシーンでも同じことだけど、我々の仕事はゲームをやる人に「ん、なんかヘンだぞ」と思わせないことがけっこう大事だったりする。
D：そうそう、音楽も同じことで、こっちがこだわった部分に気づいてほしい気持ちはあるけど、違和感なく楽しんでもらえれば成功なんだと思う。絵を見たり音を聞くためにゲームをやる人はいないんだし。
A：そういった調整をいい加減にやるとリアリティがなくなってくる。あまりプレイヤーの目につかない部分でも、きちんと設定にリアリティを持たせないと「何か違うなあ」ってことになるし。
B：『タイムクライシス2』では、その点にはかなり気を遣ったね。

VSSE

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.4

B：ビジュアル面でぼくがやりたかったのは、舞台を外に持ちだして、どこまできれいな絵を見せられるか。前作の『タイムクライシス』では陰影の表現がよくできていたと自負しているだけに、それ以上のものにしたかった。
A：きれいに見せたいならインドアの方が楽ですからね。それでもあえてアウトドアに、しかも昼間の設定にした。
B：昼間は微妙な陰影が出しにくいから、下手をするとのっぺりした画面になる。すると必然的にカッコ悪くなるし迫力もなくなってしまう。ビジュアル的に良くできている製品にインドアの物が多いのは、そういう理由があるからなんだ。
D：ゲームだけじゃなく、映画にもそういう傾向がある。ライトの使い方とかで雰囲気が全然変わってくるから。
B：『タイムクライシス2』は、あえて昼間の戦闘シーンを多く採用している。ビジュアル的に見劣りしないように色彩の変化、建物や乗り物の造形、多彩なアクションを織り交ぜ、工夫を重ねた。昼間を舞台にしてこれだけカッコいいビジュアルに仕上がっているという点では屈指の出来だと思う。それでいて敵を撃つことに熱中できる「主張しすぎない」ビジュアルになるよう心掛けた。終わった後で漠然とでも「なんかカッコいい舞台だったな」という印象が残れば成功でしょう。

VSSE

調査資料
■第1テレビカメラ室

調査資料
■種子島宇宙センター／発射台遠景

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.5

B：敵のキャラクターはどうだろう。ぼくは復活したワイルドドッグが個人的に好きなんだけど？
A：どれも好きですが、ミサイルを振りまわす2面のボスなんかいいんじゃないかと。どうもこのシリーズは2面のボスがバカなキャラクターになる傾向があるらしく、前作ではナイフを持って気取ってるシェルードで、今回は筋肉バカ（笑)。
C：ぼくは最終面のディアズが好きですね。
D：ぼくはワイルドドッグ。音屋としては、あの声優さんの声は最高。他のゲームでもよくお願いしてますよ。
B：声だけじゃなく、今回は音楽面でのこだわりもすごい。
D：絵コンテもらったとき、思わず「何これ？」って言ってしまった。こんな大変な画面にどんな音合わせりゃいいんだって。あれだけ絵がリッチになると、音もある程度リッチにしないとバランスがとれない。ウーハーを搭載してもらって銃撃音が体感できるようにしたりとか、かなり苦労しただけに満足できる仕上がりになったと思う。
B：本物っぽい雰囲気作りにおいて音は大切な要素。銃声ひとつとっても薄っぺらい音だと臨場感ガタ落ちだから。
D：そのあたりを、斉藤さんは「こんな感じ」とか「もっとズキューンみたいな音で」とか、感覚的に言ってくるじゃない。それを受けて、こっちは「う～ん、どうしよう」と悩んだりして。銃声を作る作業だけでも2週間以上かかりっきり（笑)。

VSSE

1998.MAY.1 盗聴記録 0000076518 No.6

A：シーンによってどう変化をつけるかはガンゲームにとって重要な問題ですよね。
B：外で戦うメリットを生かすために、今回は列車内や水路を舞台にした。絵コンテの段階では、できるかできないかはあまり考えないで、とにかくやりたいことを詰め込んでプログラマーになんとかしてもらう作戦で。それでもプログラマーの皆さんはほぼ100%コンテどおり、という驚くべき水準で実現してくれた。
C：コンテに対して「できない」と言うのは簡単だけど、なんとかするのがぼくの仕事だから。もう、意地でも「できない」とは言わないぞと。でも、ムズカシいシーンの連続で、なんども泣きたくなってしまった（笑)。とくに列車とボートは苦労したなあ。動きながら銃撃戦をさせるのは処理がムズカシい。
B：でも、こっちとしては動きながらの激しいアクションは絶対に譲れないところ。舞台だけ列車でも、ただ車内で撃ちあうだけじゃつまらない。動く列車の中で敵も自分も動きながら戦う。あるいは列車同士がスレ違いながら撃ちあうようにしたいと。
C：作ったものをプレイしては「違う」と言って作り直して。結局、列車は1度、水路は2度、作り直した。妥協せずがんばっただけに、今までにないシーンに仕上がっているはず。ぜひ、迫力ある撃ち合いを楽しんでもらいたい。

VSSE

調査資料
■散乱した設定集

THEORY OF THE PAIR

1998.MAY.1　盗聴記録 0000076518　**No.7**

A：さて、このゲームのポイントである「2人組」についてですが。2人プレイといっても、同じ画面でプレイして得点を競うものじゃない。2人で協力して、同じシーンでも別のポジションを進みながら戦えるのが、これまでになかったところ。
B：まさに映画的。ひとりが敵と向かい合っているとき、もうひとりは敵の背後にまわって撃つとか、水上シーンでは船を挟み撃ちにするとか。しかも、挟み撃ちにするときなどは相棒の姿も画面に映る。
D：最初は見慣れないせいか違和感あっても、ゲームを進めていくうちに、だんだんそれが自然でリアルに感じてくるんだよね。
C：2つの画面が常にリンクし、矛盾しないように作っていかなければならないから気を遣いましたよ。通信部分を作る時とか、かなり疲れた（笑）。
B：ビジュアル側では、2人で戦っていることをしっかりと意識してもらうために、上下左右に分かれて相棒の姿を視界にとらえつつ敵と闘うシーンを積極的に作った。それをうまく表現するのに試行錯誤の連続だったけど。あまりに多くて最後の方は他のスタッフにダメ出しするのに心が痛んだりして（笑）。
A：なかなか倒れない敵には嫌でも協力して戦わなければならないし、単に敵を倒すだけじゃなくて、チームプレイで倒す場面も盛り込みました。
B：敵に狙われている相棒を救ったり、逆に救われたりという場面の連続だから気が抜けないはず。

1998.MAY.1　盗聴記録 0000076518　**No.8**

B：こんな具合で全体の構成と敵キャラ、2人組のバランスを取り、大枠ができたところで最終的なツメの作業に入ったんだよね。
A：単調にならないように、テンションを下げないようにと考えていくと「ここは寂しいから敵の数を増やそう」「この辺でヘンな敵キャラがほしい」となっていく。かなり追加したよね。
C：敵の数はずいぶん増やした。全部で何人の敵が出てくるんだろう。ひょっとすると千人ぐらいいるかもしれない。薩川の方で希望通りの敵配置データを作れるよう、プログラム的にサポートするのがまた一苦労（笑）。
A：プレイヤーは妙な間を嫌う。というか、間が空くと集中が切れてしまう。それでいてだらだらと敵が出るのもいけない。絶妙なプレイリズムが出せるまで、何度でも配置を修正します。ゲームテンポへのこだわりは絶対に譲れませんからね。
B：たまにヘンな攻撃やトリッキーな動きの敵を加えて意外性を出す。そんな作業を繰り返して、だんだん仕上げていったんだよね。
D：その分、音を作る時間がどんどん少なくなる。
ABC：すいません（笑）
D：それにしても映像、ストーリー、キャラクターから音楽まで、マニアックな作り方をしてるよね。それでいて誰でも楽しめるゲームに仕上がっているのがいいところなんじゃないでしょうか。そのために流したスタッフの汗と涙はハンパじゃなかったですが（号泣）。

盗聴記録 0000076518　**No.9**

B：前作は1人プレイしかできないからガンゲーム・マニア向けっていう印象が強いけど、『タイムクライシス2』では状況が変わってくると思うよ。
A：今回はカップルでも楽しめますから。いままで彼氏がやってる間、待つだけだった女のコも一緒に遊べるようになったわけです。
C：目標達成のためにチームプレイという新しい要素も加わったし。
D：それでいて1人プレイも前作以上に奥が深くなってるし。楽しみ方の幅が広くなったといえるんじゃないかな。
B：ガンゲームの命はテンポと動き。ダイナミックかつ本物っぽい映像と、ワクワクする効果音は質的にもかなりの水準に達しているはず。今後はそれがあたり前になるから、作る側にもいい意味でプレッシャーになるね。
A：『タイムクライシス2』の登場で、これからのガンゲームは、ますますリアルで楽しめるものになっていきそうだね。
B：うん。だから次の製品ではさ。
C：え、もう次を考えてるんですか？
B：いやいや、まだ考えたくはないんだけど、勝手に頭が働いちゃって、つぎつぎに面白いアイデアを思いついちゃうんだよ。
A：じ、じつはぼくもなんです。いつでもネタを探しているというか。
CD：助けてくれ〜

傍受作戦終了後、追跡調査遂行中。

VSSE

『タイムクライシス2』誕生秘話を、ちょっとスパイ風にアレンジしてお届けしてみた。ひとつのゲームが生まれるまでに、いかに多くのアイデアと労力、時間がかけられるか。そして、より完成度を高めるために、プロジェクトメンバーたちが夢中になって仕事をしている様子も、リアルにわかってもらえたと思う。

より楽しく、エキサイティングでスリリングなガンゲームを作りたい……。このゲームには、開発者たちの熱い思いがいっぱいつまっているんだよね。そして、その成果は実際にゲームをしてみればすぐにわかる。凝りに凝った画面や敵キャラの魅力に引き込まれることうけあいだ。

これまでにないスケールと迫力で新登場した『タイムクライシス2』を、キミもぜひ体験してみてほしい。

TO BE CONTINUED

これであなたもナムコ通？！

隠れキャラ＆裏技 大・公・開!!

第1回 スポーツ・体感ゲーム編

かつて『ノワーズ』誌上でも、攻略法など様々な角度からいろいろなナムコゲームを紹介してきた。今回は、『ノワーズ』読者からもたくさんの要望のある、隠れキャラ＆裏ワザをド・ドーンと大紹介！ ゲームの選別は『ノワーズ』編集室の独断と偏見で行っているのでそこはあしからず。ゲームをやりこなしている人でも、「ん？」と目に留まるものが一つはあるはず。目を皿の様にして、さぁ！ 始まるぞ！

このマークがあると隠れキャラがあるんだと思ってくれ。目立つアイコンだが、あくまでも「隠れ」キャラを紹介しているのでその辺はよろしく頼む。

このマークは裏ワザ紹介マークだ。見逃すな！ 目立つアイコンだがあくまでも…もういいって？

ついこの間紹介したばかりなのに、もう？！ そう、もう紹介しちゃうのだ。『ノワーズ』はもったいぶらないのである。さて、このゲームは隠れキャラを見せちゃおう。
キャラクターのプロフィールも凝っているので要チェック。キャラクターを出すにはペダル操作がモノをいうので、漕ぎすぎない様に注意！

キャラ選択画面の時に…

Louis.Martin を選ぼう

逆回しでピッタリ3回転 → 決定ボタンを押す！

その名も「佐藤主任」登場！

プロフィール
身長172センチ、体重60キロ。永谷輪業チャリンコ愛好会所属。使用自転車名は「スーパーながち号」。日本から参戦。実は第百九十参銀行の行員。茫洋とした外見とは裏腹にサイクリングで足腰を鍛えることは実は彼の密かな楽しみでもある。同僚にばれたくないので近所の愛好会に所属。一走りした後の牛乳がこたえられない35歳（男）。

Ellen.Howard を選ぼう

逆回しでピッタリ3回転 → 決定ボタンを押す！

ミニスカートも勇ましい「山田ヨーコ」！

プロフィール
身長163センチ、体重？。第百九十参銀行銀輪同好会所属。使用自転車名は「ヒトミちゃん２号」。日本からの参戦。佐藤主任の部下。毎朝の寝坊による通勤ダッシュで鍛え込まれた第百九十参銀行銀輪同好会きっての最速銀行員（スゴイ…）。靴をぬいで参加しているところに大和撫子の気合を感じる20歳（女）。

Bruce.Blackburn を選ぼう

逆回しでピッタリ3回転半 → 決定ボタンを押す！

背景に溶け込んでるぞ「Dek」！

プロフィール
身長175センチ、体重30キロ（か・かるい…）。所属チームはなし。Dek専用の木製自転車を使用。ちなみに永谷輪業のオヤジの特製。本人と自転車は木製のため、海上も移動可能。本人はある本（ん？）を見て以来、人間になることを夢見ている…。

Go Ahead!!

これであなたもナムコ通？！隠れキャラ＆裏技大公開！！

ナムコが誇るバイクゲームの最新作。アクセル・ブレーキレバー・このボタンの操作で隠れキャラが出てくるので、ちょっと複雑だがトライしてみてくれ。ナムコ・ワンダーページの中でも『モトクロスゴー！』のコーナーがあるので必見！

ブレーキレバー
アクセル

孤独な背中が泣かせるぜ「デビル君」

YZ250を選ぶ

そんなに透けちゃって…「シンゾウ君」

ワンダーページもあるぞ！

開発者自らが作成しているこのページは見ごたえあり！新情報もタイムリーに入手できるのでみんなも是非見てくれ。
http: //www.namco.co.jp/main/aa/vg/motocrossgo/

まず、上級コースを

①アクセル全開
②ブレーキを握って

YZ400Fを選ぶ

※この他にもタイムアタックモードといって、タイムを競う、もしくは練習に最適なモードもあるぞ！
アクセル全開⇒ボタンを押したまま⇒コインを入れる。（このモードは通信プレイはできません）

RAPID RIVER™

この『ラピッドリバー』のシートに座って、イイカンジになったカップルもいるはず。実はこんなキャラが隠れていたのである。この3つのキャラに出会うのはちょっと難しいぞ。頑張ってみてくれ。

隠キャラ

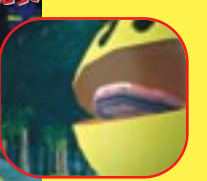
ビックキャニオンのポイント、吹き出す水柱に４回乗れ！

ナイルゾーンでパックマンが降ってくるのだ！

氷河ゾーンのトンネル入口をほんのちょっと入ってからパドルを逆こぎして逆走。恐竜ゾーンへ。

恐竜ゾーンでペンギンが追いかけてくる！

秋の渓谷にて。岩に当たると一回転するので、これを３回以上回転すると…

恐竜ゾーンでパックマンに食べられるぅ！

あれ？どっか違うぞ？

よ〜く見て見て！１コイン入れると、ジェットコースターが走り出す…でも、なんか違うと思わないか？（答えは下）

ジェットコースターの長さがちがうのだ！
1コイン入れるとジェットコースターが走り出すが、そのまま待ってると2回転目のジェットコースターは長い！

スポーツ・体感ゲーム編

いずれの裏ワザも、１ゲームに付き一回しか使えないのである。操作するところはこのコンパネ部分。全ての裏ワザを見たい君、何度も挑戦してみてくれ。

裏ワザ その1
もしもガーターを出してしまったら…

ガータになったらすぐに！
ボタンを押す！

助けてくれるのよ！ガーターバードが！
再チャレンジできるのだ

画面上をボールが転がっている時に…

裏ワザ その2

連打！

ボールがカーブ！！

ボタンを1回押す！

ボールのスピードアーップ！！
１番ピンに当たると必ずストライク

裏ワザ その3 投球前…

左◀ボタン　右▶ボタン　●ボタン　●ボタン

ボールが爆弾に！どこに当たってもストライク！！

１投目をなげおえて、ピンがおり始めてから、リセットされるまでの、この短い間に…

裏ワザ その4

左◀ボタン　●ボタン　右▶ボタン　●ボタン

ナント、ONE MORE Try! やり直しが出来るのだ！

裏ワザ その5

まず…レッドピンが出た時にストライクを出す。その後の投球の前に

●ボタン

×3

ボールがオヤジに！１番ピンに当てればストライク！！

新製品のルーツを探る

ナムコ知新

第１回 乗物編

ゲームマシンやソフトの開発を通じ「遊びをクリエイト」してきた我らがナムコも今年で44周年。それらの創造には常に最先端の技術が導入されつつも、どこか暖か味や楽しさがあった…。
歴代のマシンを追い、最新マシンのルーツを探る新コーナー「ナムコ知新」。記念すべき第１回は「乗物」特集だ!!

中村製作所を東京・池上に設立し、横浜の百貨店屋上に「木馬」2台を設置。

［ひとくちメモ］

第1回の今回は乗物特集。なぜ「乗物」なのか!? それはナムコの設立に関係がある。ナムコの前身である「有限会社中村製作所」は1955年に設立された。そして横浜の百貨店屋上に設置した2台の「木馬」からアミューズメント事業を開始したんだ。つまりナムコの原点は「木馬」だった。そして「乗物」抜きにナムコは語れないのだ!!

1955年

「有限会社中村製作所」設立

「モノレールから木馬まで」

1959年

「株式会社中村製作所」に組織変更

65年『オバQ』『シーソー』

「オバQ」
当時のトレンドだった「木馬」のQちゃん版。乗ると正ちゃんの気分になれるこの乗物はヴァーチャルリアリティのさきがけだった!?

© 藤子プロ・小学館
※現在は製造されておりません。

1965 1966

「お子様の夢を創る」

66年『ドンガバチョ』『トラヒゲ』『ライオン』『ドロンパ』『ダンボ』『バンビ』『ミッキーマウス』

「ドンガバチョ」
こちらは当時のNHK人形劇番組「ひょっこりひょうたん島」の人気キャラ。他に「トラヒゲ」と「ライオン」もあった

© NHKソフトウェア

1972年

社名変更に先立ち“namco”ブランドの使用開始

73年『ダックス』

エンジンこそ動かないものの、ボディに本物のバイクを使用した本格派。

1973

1975年

「株式会社ナムコ」に社名変更

75年『ジャンボロボコン』

ちょっとヌケてるけど憎めないロボコンの乗物。背中からロボコンに乗り込むのだ。

© 石森プロ・NET・東映

「遊びをクリエイトする」

78年『スペースシャトルN-7』『ナムコンⅡ』

「ナムコンⅡ」
階段からコックピットに乗り込むと、気分はすっかり宇宙パイロット！ 軸を中心に回転し、乗りながら周囲の景色を一望できる。

1978 1980

80年『ジャンボドラえもん』

ロボコンに続くジャンボシリーズ。高さが2.4mを越える、まさにジャンボな乗物。コックピットは頭にあって、簡単な操作ができる他、ドラえもんと仲間達の音声が楽しめた。

© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日

1981

81年『ドラえもんタイムマシン』『Dr.スランプアラレちゃん』

「Dr. スランプアラレちゃん」
「んちゃ！」でお馴染みのアラレちゃんも乗物で登場。アラレちゃんやタイムくんと一緒にタイムスリップの旅に出よう。

© 鳥山明・集英社・フジテレビ・東映動画

1982

82年『ハローキティマイボート』『ハローキティマイスクール』『ハローキティマイバルーン』

「ハローキティマイバルーン」
今や女子高生だけでなく、あらゆる層の女性に人気のキティちゃん。ナムコはいち早くキティちゃんの乗物を作った。この他に「ハローキティマイボート」「ハローキティマイスクール」という乗物もあった。

© SANRIO CO.,LTD.

「遊びは文化である」

1985 1987

87年『パンダのトラック』『おっきな象さん』

「おっきな象さん」
「大きくて力強いもの、それは子供の憧れ、そして夢」というコンセプトの元「おっきな」シリーズが登場。この「おっきなゾウさん」はジャングルの効果音に合わせてゾウさんが動く。

1988

88年『おっきなショベルカー』『たくはいバン』

「おっきなショベルカー」
こちらは「おっきなゾウさん」とは対照的な近代メカ。操縦席が左右に回転し、レバー操作によりショベルが上下する。ショベルカーが工事現場に止っていると思わずイタズラしたくなる男の子の夢が叶えられた!?

1989

89年『ビックフット』『ポニードリル』『ばーがーしょっぷ』

「ビックフット」
タイトルには付いていないが、これも「おっきな」シリーズ。何が「おっきい」かは見ての通り。ウィンカー点滅などの小ワザをはじめ、ウィリーする大ワザがある。

1990

「アミューズメントからエンターテインメントへ」

90年『アイスクリームやさん』『パンやさん』『おっきなフォークリフト』

「アイスクリームやさん」
派手なアクションはないものの、ボタンを押すと様々な言葉を喋るため、乗っているお子様と付き添いのパパ、ママは、お店屋さんごっこを楽しめる。この他に「ばーがーしょっぷ」「パンやさん」というショップシリーズがある。

「おっきなフォークリフト」
「おっきな」シリーズ第4弾。クラクションやサイレンを鳴らせるが、やはりウリはリフトの上昇下降。それに合わせてコンテナに乗っているおサルが顔を出したり引っ込めたりと愛敬を振りまく。

1991

91年『ちびまる子ちゃんえんそくバス』

ヒット曲「おどるポンポコリン」のテーマに合わせて、ちびまる子ちゃん達と遠足に出かけます。ショップシリーズ同様、ボタンで様々な音声が楽しめる。ボタンをうまく押し、曲のサビを上手に再現できるかな？

© S.M/C/N.A 1990

1995

95年『ジャンボゴジラ』

デザインを可愛いらしくデフォルメしつつも、ゴジラの巨大さを十分に再現している迫力の乗物。中にモニターがあり、ビデオゲームの技術を取り入れ、レバーやボタンで画面の中のゴジラを操作することができる。

© 1995 TOHO CO.,LTD.

1997

97年『くるくるゴジラメリー』

同じゴジラでも、こちらはモスラとキングギドラを引き連れて登場。最高3人まで一緒に楽しむことができる。どれに乗るかでケンカしないでね。

© 1996 TOHO CO.,LTD.

1998年

21世紀に向かってGO! GO!

98年『ポップンドライブ』

ナムコの最新版乗物。ジャンボゴジラで好評だったモニターを搭載。ゲーム途中道路が分岐したり、コースの最後にピンチイベントがあったりと、ゲーム的要素も盛り込まれた。

乗物の明日は…

はじめは、動物や車などにまたがるだけだった「乗物」も、キャラクターの「乗物」の登場で、憧れのキャラ達とふれあう楽しさが増えた。更に、自分でハンドルやレバーを操作する楽しみも加わった。そして現在は、ビデオゲーム技術と融合し、画面内の展開が変わるというインタラクティブな最新型「乗物」へと進化してきた。
大人になると、「乗物」に乗るということは滅多にないと思うけど、幼い頃に、誰でも一度は乗ったことがあるはず。そして、宇宙飛行士の気分になったり、好きなキャラと一緒に遊びに行くことを想像してワクワクした思い出もあるだろう？どんなに技術が進歩し様々な要素が加わっても、「お子様にワクワク感を味わって欲しい」という作り手の気持ちは、今も昔もそしてこれからも変わらないんだ。

※『ポップンドライブ』以外は、現時点では製造しておりません。

ベビーコーナーのあるスポット紹介

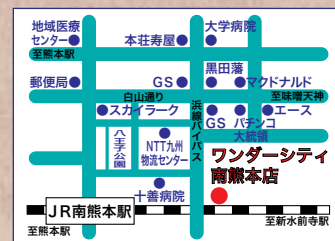
赤ちゃんは「眠るのも仕事のうち」というだけあってホントに良く眠る！
そんな赤ちゃんと遊びつかれたママとパパがホッと一息つけるベビーコーナーのあるお店が続々と登場中！
今回は、中でも代表的な2店、ナムコ・ワンダーパーク港北店パックマンスタジオとプラボ南熊本店をご紹介します。

ナムコ・ワンダーパーク港北店

ベビーベットを2台常備。近くに乗物もあり、お兄ちゃん、お姉ちゃんも飽きないで待てます。

店　名：ナムコ・ワンダーパーク港北店パックマンスタジオ
住　所：横浜市都筑区茅ケ崎中央5-1 港北東急百貨店S.C.内6F
電　話：045-948-5105
営業時間：11:00～23:00
定休日：無 休

プラボ南熊本店

「赤ちゃんを連れて遊びに行くと荷物が多くなって…」お嘆きのママのために、紙おむつを常備してます。

店　名：ナムコ・ワンダーシティ南熊本店 プラボ南熊本店
住　所：熊本市九品寺6-9-1
電　話：096-375-1131
営業時間：10:00～24:00
定休日：無 休

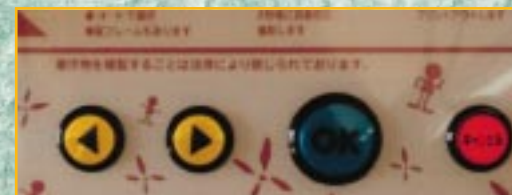
選択画面の3ページ目には占い機能がついている。今回はあるものの数が3本たっていたらそれが、超ラッキーフレーム！さぁ、ためしてみよう!!

超初心者御用達 今さら聞けないゲームマニュアル

第2回 シールプリント機

親の愛情は海よりも深い！子供の成長はできるだけ残してあげたいですよね。
そこで、ノワーズがオススメしたいのがシールプリント機!!
家族全員で写れるし…日付も入るし…なにより、その場ですぐできちゃうし…
今回は、シールプリント機初心者でも女子高生に負けないくらいカワイイシールができる方法を教えちゃいます。このコツと根気さえあれば、最高のシャッターチャンスをゲットできるよ。

基本操作

写りに満足できないシールが出来上がっていませんか？ それは、きっと操作方法を熟知していないためにシャッターチャンスを逃しているからです。まずは、基本的な操作をマスターしましょう。
(『セラージュ』を例にとって説明していきます)

1. お金を入れる前に、ポスターを見てどのフレームで撮影するのかを決めましょう。
2. ◀ ▶ を使って、1 で決めたフレームをさがして、OK を押そう。
3. 顔がフレームに隠れない位置を見つけたら OK を押して撮影開始。
4. 失敗した時は、キャンセル を押してもう一度撮り直そう。

赤ちゃん一人だけを上手にとるには…

写る範囲が、左右どちらかに片寄っているフレームを選べば、赤ちゃん一人の可愛いショットも楽々！

BAD

GOOD

赤ちゃんとママの上手な写り方…

OK を押したら、赤ちゃんの胸とあわせるように抱き、画面の中央付近に視線を集中しましょう。

BAD

GOOD

ポイント　撮影直前まで、「ガラガラ」のようなおもちゃで、赤ちゃんの注意を引きカメラ目線で撮影しましょう。

三人で写るなら…

あまり近づきすぎると、三人全員の顔は入らないし、一番前になってしまった人の顔は、とても暗くなってしまいます。三人の顔がキレイに入る位置を見つけてから OK を押そう。

BAD　GOOD

文字入力機能を使って…

数字とアルファベットを使って12文字まで入力することができるので、名前や日付も入れられます。

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ 拡大版

La Guide de Japon

4月25日、横浜市都筑区の港北東急百貨店S.C.内にオープンした『ナムコ・ワンダーパーク港北店パックマンスタジオ』は、あのパックマンが経営するシネマスタジオ。500坪のスペースでは、最新ゲーム機はもちろん、3つのアトラクションや多彩な仕掛けが施されたスタジオ施設などもあり、カップルから家族までいろんな楽しみ方ができるようになっている。注目のテーマ型アミューズメントを徹底解剖してみよう！

大型体感ゲームを中心とする最新鋭機170台がズラリと並ぶアミューズメントゾーン、ナムコのキャラクターたちが勢ぞろいするシネマ感覚のエンターテインメントゾーン。この2つのゾーンで構成される、新しいタイプのプレイスポット『ナムコ・ワンダーパーク港北店パックマンスタジオ』は、2000年に誕生20周年を迎える世界的人気キャラクター、パックマンが経営するシネマスタジオだ。

場内にはいかにもスタジオっぽい施設が一杯。ただゲームをするだけのスペースとは一味違う作りになっている。いってみれば、パックマンをはじめとするナムコのキャラクターたちがゲームから飛び出して、ぐっと身近な遊び相手になっている感じ。もちろん各種アトラクションも完備されているから、子供から大人、カップルやファミリーまで、誰もが楽しめるのだ。

港北東急百貨店S.C.はオシャレな専門店街。スタジオのある6階は、7つの映画館が集合したシネマコンプレックスになっている。映画の前後にスタジオへ立ち寄れば、気分良くシネマの世界に浸ることができるというわけ。

入場するとコスチュームに身を包んだスタッフの姿が目に入る。彼らの案内でスタジオ見学するのもいいし、シネマ（ゲーム）スターになったつもりでアトラクションに挑戦してみるのもいい。ここでは訪れた人がシネマの登場人物。プレイに参加するすべての人が主役であり、スター候補なのだ。ワクワクする雰囲気は女のコに受けること間違いナシだし、子供たちも目をキラキラさせて大喜び。なんといってもパックマンは、子供たちのアイドルだからね。

かといって遊園地のように、子供だけをターゲットにした施設じゃない。エンジョイする気持ちを持った人なら誰でもOK。しかも、うれしいことに、ここは入場無料。気軽に入れるのがいいところ。中にはカフェもあるから待ち合わせに利用して軽くゲームでも、の展開もアリだ。

MAP

荏田町　中山・北山田線　市営地下鉄　勝田橋　国道246号線　中原街道　センター南　ナムコ・ワンダーパーク港北店 パックマンスタジオ（港北東急百貨店S.C. 6F）　中村　茅ケ崎　茅ケ崎中入口　至横浜　荏田駅東　福祉センター北側　平台　向原　星谷沢

■ナムコ・ワンダーパーク港北店　パックマンスタジオ

横浜市都筑区茅ケ崎中央5-1「港北東急百貨店S.C.」6階
☎045-948-5105　営業時間 AM11:00～PM11:00 (年中無休)

外を見ると気持ちよさそうな吹き抜け空間が。スタジオの熱気にほてったカラダを休めるのにちょうどいい。ただし、小さなお子様には必ず大人がそばについていてあげてね。

namco®
WONDER PARK
PAC-MAN STUDIO

プロップサイクルスタジオ

スタジオといえば記念撮影ってことで、まずは『プロップサイクル』のシーンを再現したペア・ブランコ。カメラの撮影位置に微妙な角度がついているので、空中浮遊している、動きのあるイイ感じの仕上がりを保証。ここに行くときは、ぜひカメラ持参で行きたいね。

タイムクライシススタジオ

『タイムクライシス』の迫力あるシーンに肉薄すべく、立体画像に挑戦。撮影監督になったつもりで、備え付けのビデオモニターを見ながら、絶好のアングルを探そう。

ドルアーガの塔スタジオ

何の変哲もないベンチだと思ってうっかり座ったら、いきなり振動が襲ってくる。さらに地獄の底から響くような不気味な音楽と首筋をなぜる風の連続攻撃には思わず声をあげてしまいそう。いたずら好きのパックマンお気に入りの仕掛けなのだ。

アミューズメントゾーン

広い空間におなじみプライズゲーム、メダルゲーム、体感ゲームなど、最新機を幅広く揃えたAMゾーンは、スタッフが知恵を絞った盛りだくさんのイベントを用意してゲストを待っている、行かなきゃソンの遊び場だ！

本田店長(中央)以下、やさしいスタッフが君を待っている。

ゲートをくぐるとまず登場するのが、ナムコのキャラクター博物館。このスタジオ設立の歴史が写真とともに語られている。そして足下には手形なども。気分はもうハリウッドだ。

『ソウルエッジ』制作のためヨーロッパで購入された幻の剣、『鉄拳3』で風間仁が着用したコスチュームなど、ウィットの効いた貴重な品々も展示されている。

ここで『ナムコ・ワンダーパーク港北店パックマンスタジオ』自慢のアトラクションを紹介しておこう。
　まずは『ガンバレット・ライブ』。御存知『ガンバレット』の世界がスタジオで再現されたユニークなアトラクションだ。各ステージに与えられた指令のもとで、プレイヤーは5つのステージで、指示された条件にしたがってガンプレイを繰り広げなければならない。無事にすべてをクリアすれば作戦は大成功。記念写真プレゼントの特典が待っている。だけど敵もさるもの、かなり手ごわいから射撃の腕を磨いて挑戦したいものだ。『スタンプコレクション』は、スタジオのあちこちに設置されたスタンプを押して、ジグソーパズルやステッカーを完成させるルール。ほかのアトラクションを楽しみながらできるのがミソだけど、これがまたカンタンそうで、なかなかうまくいかなかったりする。ついつい真剣になっちゃって、場内をウロウロするプレイヤーも多数。持ち帰って、また遊べるのでコストパフォーマンス高し。
　さわやかなスタンプラリーとは一転して、『死神の棺』は、かなりおどろおどろしいホラー・アトラクションだ。なにしろプレイヤーはたったひとりで棺桶の中に入らなければならないんだから変わってる。ヘッドフォンをつけると棺が閉められ、周囲は暗やみに支配される。そして、3D音声で聞こえてくるのは恐怖のストーリー…。背筋がゾクゾクしてくるぞ。
　しばらく歩いていくと『鉄拳』シリーズから出てきたキャラクターのドレッシングルームがある。ここでは三島平八、ガン・ジャック、ジュリア・チャンの、いずれ劣らぬスター達が、出番を待っている。そのドアを引っ張ったりブザーを鳴らすとどうなるかは、やってみてのお楽しみだ。
　少し疲れたところで休憩タイム。『HOTDOG&CAFE』はアメリカ・ブロードウェイスタイルの明るい店だ。ホットドッグとアイスコーヒーに舌鼓を打つもよし、話に花を咲かせるもよし。映画の後で寄ってみるのもいいかもしれない。そのほか、場内には「ベビー・コーナー」(P17参照)も設置され、オムツ交換ができるシートも用意されている。ファミリーで来ても安心なところって、ありそうでないもの。笑って、喋って、アトラクションやゲームに燃えて、親子共々十分にエンジョイしてほしいのだ。

スタンプコレクション

スタンプを探して1個ずつ集めるのは楽しい。しかも完成すると、完成スタンプまで捺してもらえる。カップルやファミリーでわいわいスタジオ内を歩いてみよう。(1人300円)

毎日変わるスタンプの位置を正確に再現するスタンプアーティスト。頭が混乱したらスタート位置で確認しながら先に進もう。あとでシールとしても楽しめる。

ジグソー型のスタンプは28か所、間違えないように押捺しなければ完成しないので、慎重に作業を進める必要がある。そのため、スタジオ内ではスタンプを探すプレイヤーが右往左往。それがまた、コレクター魂を刺激するのだ。なお、ジグソースタンプは完成したら家に持ち帰り、パズルや塗り絵として使うことができる。

第5ステージ オヤジを守れ!!

制限時間内に毒バチを何匹撃退できるかで判定が下される。木の上にいるオヤジ達を守ってくれ。

ガンバレットライブ

コミカルなガンゲーム・アトラクション『ガンバレットライブ』を楽しむコツは、なんといってもゲーム機の『ガンバレット』を先に体験して、ガンに慣れ、ゲームの世界を知っておくこと。そうすれば各ステージの難易度も予測がつくし、撃ち方のコツもわかってくる。いきなりライブ体験して百発百中するほど甘くないぞ!(1人500円)

第4ステージ 一発で撃て!!

1発で標的のUFOを撃ち落とせるか。3回のチャンスでいくつ命中させられるか。動く標的を狙うのは難易度が高いため、ふたりとも0発ってことも珍しくない。5ステージ中で最大の難関。クリアするには『ガンバレット』でのトレーニングあるのみだ。

まぎらわしい標的のなかで撃つべきはどれか、瞬時に判断して正確に撃て。求められるのは反射神経と集中力。あせらず、ためらわず、しっかりガンを構えて激射あるのみ。ここにはテーブルがあり、観客がいることもある。まさに主役気分でプレイに臨め。

ナムコスター楽屋

どうってことない赤いドア。しかし、そこには『鉄拳』ファンならニンマリしてしまう、各キャラクターの個性を生かした仕掛けが施されている。いったいどんなリアクションが待っているのか、気になるところ。素通りすることなんかできないね。

サウンド・ホラースタジオ 死神の棺

ヘッドフォンから流れる声は本当に死神のようで、聞こえるセリフがまたなんともおっかない。しかも音声が右、左と移動しながら聞こえてくるので、じつに気味が悪い。それに、壁に並んだ棺桶も妙にリアル。ホラー好きにはこたえられないアトラクションになっている。ブリーフィングでも注意されるけど、心臓の弱い人は決してトライしないほうがいいと言っておこう。(1人300円)

HOTDOG&CAFE

ホットドッグからソフトドリンク、ソフトクリームまでの軽食&カフェ。ゲームの合間に軽いブレイクを入れるならここ。人気メニューはボリューム満点のコロッケドッグ、メンチカツドッグ(各350円)。ソフトクリームには季節限定で抹茶ソフト、夕張メロンソフト(各230円)も。おっと、オトナのためにはハイネケン(500円)もあるぞ。

第2ステージ たくさん撃て!!

La Guide de Japon

シネマサロン『ナジャヴ倶楽部』に新メニュー追加。充実の６種類、キミはもう食べた？

ねえねえ、甥っ子の説明どうだったかしら？　それはさておき、食べ物のことにはかなりウルさいあたしだけど、シネマサロン『ナジャヴ倶楽部』の人気メニュー“シチュー＆ナジャヴカレー”に新メニューが追加されたって聞いて、さっそく食べにいったのよ。そしたらあまりにおいしいものだから、この際全部まとめて紹介しちゃうわね。これで選べるルーは６種類。そしてライスかパンを選べるの。ライスは、ネコの顔の形でカワイイったらありゃしない。食べるのがもったいないわ。それからカレーのイエロー、ブラック、レッドの３色は、ナジャヴが身につけているものにちなんでいるの（黄＝蝶ネクタイ、黒＝ルーベ、赤＝ベスト)。覚えておくと友達に自慢できるわよ。さぁ〜、あなたはどれを選ぶ？

イエローカレー

一番トラディッショナルで、食べやすいのがこれ。おなじみのカレー色で、かくし味にはジンジャーが使われているのよ。

ブラックカレー

ルーのコクも充分、香ばしさも満点の大人向けのカレーね。ちなみに辛さは中くらい。育ち盛りにはピッタリかもしれないわ。

ホワイトクリーム

誰でも味わえるオーソドックスな一品。マッシュルームとチキンを煮込んだミルク風味のシチューだから、お腹にもやさしいわよ。

レッドカレー

なめらかな口あたりと、ほどよい辛さ。チリペッパーが充分にきいた辛口のチキンカレーよ。一度は試してみる価値はあるわね。

ビーフシチュー

こちらもベーシックなシチュー。大きめ野菜とビーフのボリュームがとても嬉しいわね。デミグラスソースの味わいも絶品。

ハヤシビーフ

昔懐かしい庶民の味、といったところかしら。具もたくさんなのがイイわね。レトロな感覚が大人にも子供にも受けているみたい。

池袋サンシャインシティにあるナムコ・ナンジャタウンで、３月21日にオープンした新アトラクション『ナンダーバード秘密情報局』、キミはもう体験したかな。そこでなんと今回は、おなじみ福袋七丁目の世話焼きオバさんに代わって、遊び盛りの甥っ子が攻略法を伝授してくれるぞ！

『ナンダーバード秘密情報局』でキミもスパイになろう!! 新たな敵の魔の手からナンダーバードを守れ!!

みなさん、こんにちは。アクションが苦手というオバさんに代わって、ここは甥のボクが案内するよ。実は今『ナンダーバード』は謎の「X国」の脅威にさらされていて、戦力強化が求められている。そこで秘密情報局では、優秀な人材を集めてスパイ実地テストを行うことになった。ここはぜひキミたちに参加してもらい、立派なスパイになってもらいたいんだ。そこでこれを読んでいるキミだけにこっそり攻略法を伝授しよう。さあ、準備はいいかな?

まず初めに「ナンダーバード図書館」で今回の試験についての指令を探し、それに従い参加の手続きを完了したらテストのスタートだ。街にある各テストポイントにはキミの記憶力や反射神経、射撃能力などを試すさまざまな試験が待ち受けているぞ。

部屋を出て、エスカレーターを降りてちょっとアヤしいバーで暗号をゲットしたら、次は「スパイアイテスト」。ここでは映像問題が出題されるので注意深い観察が必要だ。続く「ハッキングテスト」は反射神経のテスト。とにかくキーボードを叩くのが攻略のポイント。「スパイボイステスト」は受話器から聞こえる音と同じ高さの声を出そう。周りを気にせずに声を出す、そんな度胸もスパイには必要だ。そして指定された順番でターゲットを撃つ「射撃テスト」。あせらず、落ち着いて挑もう。最後は「対拷問力テスト」。スパイに関するクイズと恐ろしい拷問が待っているぞ。タイムオーバーによる減点を避けるため、テンポよくどんどん答えよう。そして各テストの総合得点による８段階評価でAランクを取った者だけが、栄光の「スパイライセンス」を手に入れ、さらなる指令に挑戦できるんだ。

…と、以上が今回キミたちが挑戦する試験の内容だ。スパイへの道は厳しい。潜在能力の高いキミでも最初は失敗するかもしれない。しかし、決してあきらめてはいけないぞ。こうしている間にも「X国」は着々と侵略の準備を整えている。さあ、一刻も早くチャレンジし、見事ライセンスを獲得してほしい。ナンダーバードの未来はキミの腕にかかっている！

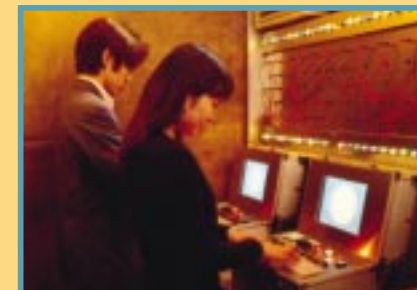
ブリーフィング

まずは今回の試験についての説明を受けよう。司令Nによると、どうやら敵はJ・カニンガムという悪者スパイらしい。気を引き締めてゆけ。

暗号を覚える

とあるバーに向かうと、突然電話のベルが。秘書のミス・ボニーから暗号をゲット。これは後にとても重要になってくるので絶対に忘れずに。

射撃テスト

やはりスパイたるもの銃のエキスパートでなければならない。決して慌てず指示通りにターゲットを狙い、冷静かつ適確に満点を目指せ！

ハッキングテスト

キミはハッカーとなり敵のコンピューターにアクセス。ミサイルの侵入を防ごう。なりふり構わずにボタンを押しまくるのが攻略のコツだ。

スパイアイテスト

ドクロが目印の床屋さん。ここではスパイに必要な観察力が試される。画面に映るものすべてに注意して、なおかつ素早く問題に答えよう。

スパイボイステスト

これは敵の超音波攻撃に備えてのテスト。キミの音感が試されるぞ。制限時間がキビしいので、恥ずかしがらずにどんどん声を出そう。

結果発表！

これが判定結果。今回は残念ながら不合格だったけど、次こそは合格するぞ。さあ、もう一度挑戦だ！

対拷問テスト

いよいよ最後の試練。恐ろしい拷問に臆することなく、勇気を持って質問に答えよう。はたしてキミはスパイとして認められるかな？

読み終わったら、捺印後すみやかにお隣りに回覧しましょう。
隣り近所の正しいお付き合いは回覧板から！

「フリートークは私にとって格好の遊び場 ハイテンションで弾けまくります！」

楽しそうにコロコロと表情の変わる収録中の日髙さん

日髙 のり子さん （パーソナリティー）

Noriko HIDAKA Profile

5月31日生まれ。東京都千代田区出身。ニッポン放送「鶴光のオールナイトニッポン」でのアシスタントを皮切りにラジオの世界へ。KBS京都「日髙のり子のアロマチックナイト」では8年間パーソナリティーを務めた。声優としても活躍し「タッチ」の浅倉南役や「となりのトトロ」などの話題作に多数出演。現在は文化放送「ノンコとのび太のアニメスクランブル」やアニメ「レッツ&ゴー！MAX」ほか、エッセイなども手がけている。

京都からリスナーもかけつけてくれている！日髙さんもWE2ステーションから話しかけたり…盛り上がってるゾ！

『日髙のり子のTokyo Wonder Jam うり！うり！うりほぅ！』の公開生放送が、WE2ステーションで4月からスタート。パーソナリティーの日髙のり子さんを本番前に直撃だ！

——『うり！うり！うりほぅ！』とは、奇抜な番組タイトルですよね。

日髙　半年前までパーソナリティーをしていた深夜番組で「ラリホー、ラリホー、ラリルレロ」というペンネームを、「ウリホー、ウリホー、ウリルレロ」と読み間違えてしまったんです。そしたらリスナーに「バカじゃないの」と突っ込まれて（笑）。そこですかさず「何言ってんの！これが番組の新しい挨拶なのよ」と言い逃れてから、「こんにちは」や「さようなら」の代わりに「うりほぅ〜！」と叫ぶのがすっかり定着しちゃいました。今回のタイトルもそこからとってます。

——日髙さんの番組には、台本が一切ないと聞きました。

日髙　リスナーからのネタが命で、あとはそれを私がどう転がしていくかが勝負になります。メインテーマは「みんなで遊ぶ」。本番中は、私がリスナーをオモチャにしたり、リスナーが私をオモチャにしたり。何に対してでも面白がれるタイプなので、フリートークができるラジオは、私にとって最高の遊び場なんです。テンションの高いところに自分を置いて、ナチュラルハイ状態で遊んでる。感覚的には、アルコールがちょっと入ったカラオケボックスのノリに似てるかも（笑）。だから、終わった後はいつも「あぁ、楽しかった」って。

——仕事と遊びが一緒になってる？

日髙　そうですね。2年前に子供が産まれて育児に追われるようになってからは、仕事場では水を得た魚のようになって、以前にも増して自分のペースでとことん楽しむようになりました。根本的に、仕事が好きなんですね。特に生放送の緊張感はたまりません。録音の場合でも「後で編集しますから、好きなだけしゃべって下さい」というパターンより、「制限時間一本勝負」の方が心地よい緊張の中で遊び心が刺激されるので、楽しいです。

——WE2に来園したドリーマーに見守られながらの放送はいかがですか。

日髙　今までは密室状態のスタジオばかりだったので、抵抗が全くないと言ったらウソになります。アトラクションで遊ぶことを目的に来られた方の、時に冷静な視線を浴びながら、いかにハイテンションを維持して弾けまくれるか。私としては、ガラスの外を少し意識しながらも、自分のペースを崩さずに進めていけば、ラジオの前のリスナーにもドリーマーにも楽しんでもらえると信じています。アトラクションを楽しみながら、私のトークでプッと笑ってくれれば最高です。それに、オンエアが夕方の時間帯ということで、何気なくラジオをつけている人も多いわけですから、幅広い年齢層の方に受け入れてもらえる番組にしたいですね。

——織田裕二さんの大ファンだそうですが、ゲストに呼ぶ予定は？

日髙　正面に織田さんが座ったら、緊張して何もしゃべれなくなっちゃうと思うので、彼は見ているだけで満足（笑）。最近トークで絡んでみたいと思ったのは、T.M.Revolutionさんかな。テレビに出ているのを見て、関西チックなしゃべりにすごく惹かれたので。

——話は変わりますが、アロマテラピーにかなり凝っているそうですね。

日髙　仕事柄ノドにはすごく気を遣っているんですが、なるべく薬品を使いたくないという思いがあって、そんな時に出会ったのがアロマテラピーだったんです。前の番組では、私がよく行くアロマテラピーのお店で扱っているバスオイルをリスナーにプレゼントしてました。『うり！うり！うりほぅ！』では、これはまだ計画中なのですが、私が調合した「日髙のり子のオリジナルの香り」をプレゼントしたいなと思ってます。

——最後に、リスナーへのメッセージをお願いします。

日髙　ハガキ1枚でもいいので、とにかく番組に参加してみて下さい。そうすると自分の番組のような気持ちになって、楽しさ倍増間違いナシです。おバカなネタから真剣なお悩み相談まで、楽しみに待ってます。それから、年内には京都でのイベントも企画中です。また皆でお会いしましょう！

京都円山公園での「日髙のり子のアロマチックナイト」ファイナルイベントの様子。当初『ナムコ・ワンダータワー京都』を予定していたが、予想をこえるファンが集まり残念ながら中止に。でも熱心なファンの声援に応え円山公園で実現!!

全国へ発信！

WE2ステーションのレギュラープログラム!!

番組	放送
大槻ケンヂとタマゴのキミっ！	TBSラジオ土曜深夜25：30〜26：00他全23局ネット 公開録音／大槻ケンヂ、林あさ美
日髙のり子の Tokyo Wonder Jam うり！うり！うりほぅ！	KBS京都ラジオ土曜夕方16：00〜17：45 公開生放送／日髙のり子（声優）
宮村優子の直球で行こう！	ラジオ大阪日曜よる22：00〜23：30他ネット 公開録音（月一回）／宮村優子、岩田光央、YAGPD
國府田マリ子のGAME MUSEUM	ラジオ大阪土曜よる22：00〜23：00、ラジオ日本金曜深夜26：30〜27：00他 公開録音（月一回毎月最終水曜）／國府田マリ子（声優／女優）
DOKI DOKI パニックのその気になるラジオ	栃木放送土曜よる21：10〜21：40、長崎放送日曜あさ11：30〜12：00他ネット 公開録音／DOKI DOKI パニック、安田佳代
ナムコ女子高生スーパーミュージックリサーチ	ニッポン放送金曜よる22：00〜25：00（「ウルトラカウントダウン」内） 公開録音／LFクールK
SUNDAY・アミューズメントスタジオ	MUSICBIRD チャンネル3日曜ひる15：00〜17：00（全国コミュニティーFM12局でも同時ネット） 公開生放送／鬼熊芳江・アレックス
アーティストクラブ	MUSICBIRD チャンネル1金曜よる20：30〜21：45 全国コミュニティーFM各局ネット土曜よる21：00〜22：00 公開録音／遠藤千芽、ゲストアーティスト
POP UP DATE 〜Friday Special〜	PerfecTV STAR-digio 400CH 金曜よる23：00〜25：00（衛星放送PerfecTVの音声ラジオ） 公開録音（毎週金曜夜を予定）／北沢祥（俳優）、重松麻希子
Don’t Tell Mama ママにはないしょ	FM Fuji 土曜深夜25：30〜26：00 公開録音（不定・隔週）／ARARI

＊詳しくはナムコのワンダーページ、または各番組までお問い合わせ下さい。

ワン・トライで合格した2人がこっそり教える

『スタアオーディション』合格のヒケツ!

アーケード化してますます大好評の『スタアオーディション』。
なんと今回は、第１回超ビッグオーディションで優勝した妻夫木クンと
８月に開催される第２回超ビッグオーディションにエントリーされている
田中美奈ちゃんの２人が『スタアオーディション』合格のヒケツをWE2でcoming out！
２人の合格秘話をヒントに、キミもトライしてみては！
８月の超ビッグオーディションには、まだまだ間に合うゾ！

妻夫木 聡さん
'97年11月に行われた「第1回超ビッグオーディション」で、全国2万4千人の中から、見事グランプリを受賞。現在は、俳優デビュー向けてレッスン中。

Satoshi TSUMABUKI

Mina TANAKA

田中 美奈さん
スタアオーディションの4次審査までパスしており、8月に行われる「第2回超ビッグオーディション」最終審査にエントリーされている。歌手志望。

妻夫木 こんにちは、はじめまして。

田中 こんにちは。

妻夫木 緊張しているみたいですね。

田中 はい、すご～く。

妻夫木 田中さんは、関西地区の四次審査を突破して、8月の第2回超ビッグオーディションに出場するんですよね。

田中 そうなんです。でも、今からすごく緊張しているので、このままでは当日どうなるのか、ちょっと心配なんです。

妻夫木 だいじょうぶ、だいじょうぶ。歌うだけだから（笑）。

田中 妻夫木さんは、オーディションの時、緊張しなかったんですか。

妻夫木 全然緊張しなかったです。だって、自分が受かるなんて、まったく思っていなかったから。今思うと、それがよかったのかもしれないんですけど。それよりも、こんなに大きなオーディションだと思っていなかったから、行ってみてびっくり。ステージは大きいし、人はたくさん来ているし、新聞やテレビの人たちも来ているしで、ホントびっくりしちゃった。

田中 なんか、聞いているだけでドキドキしてきちゃいました。

妻夫木 だいじょうぶ、欲さえ出さなければ。

田中 ウーン、その言葉、一番キキます！（笑）

妻夫木 ところで、田中さんは、『スタアオーディション』のこと、どこで知ったんですか？

田中 東京に遊びに来た時、見つけたんだけれど、その時は、時間がなくてできなくて。それで大阪に帰ってから、5か月後くらいに、初めてやりました。

妻夫木 1回で合格したの？

田中 はい。妻夫木さんは？

妻夫木 ぼくも1回目で。

田中 妻夫木さんは、どこで『スタアオーディション』のことを知ったんですか？

妻夫木 家族でテレビを見ていたときに、『スタアオーディション』のことが紹介されていて、お母さんが「これ、やってみれば」って言うんで、じゃあやってみようかなって、軽～い気持ちで。まさか、こんなオオゴトになるとは思ってもみなかった。ビッグオーディションに合格した時も、母親は「ゲームじゃなかったの」って言ってたくらいだから（笑）。田中さんは、歌手部門で受けるんですよね。

田中 はい。歌好きの父親の影響もあって、小さい時から歌が大好きなんです。今も、オーディション前、不安になると父にアドバイスしてもらったりするんですよ。

妻夫木 じゃあ、歌はバッチリですね。

田中 でも、さっきここ（WE2）でやったアトラクションの『ザ・スタアオーディション』では、"合格まであと一歩"っていう評価だったんです。ど～しよう！8月の本番に向けて、何かアドバイスをお願いします、先輩！（笑）

妻夫木 音感テストとか難しかったですよね。アドバイスか、困ったな（笑）。ぼくの場合、緊張もしなかったけれど、昔から結構「運」が強いほうだから、それじゃないかな（笑）

田中 「運」ですか。それ、重要ですよね。

妻夫木 今までに「自分は運がいい」と思ったこととかありますか？クジに当たるとか。

田中 あります、あります。駄菓子のクジでよく当たりました。あっ、思い出した、ヨッちゃんイカで当たったことあります。

——（2人とも爆笑）

田中 妻夫木さんは、オーディションに合格してから、何か変わったことってありますか？

妻夫木 レッスンが始まったから、前よりも忙しくなったかな。

田中 今、学校と両立しているんですよね。

妻夫木 そう、高3なんです。学校が終わってから、芝居のレッスンに通っているから、ちょっと忙しくなりました。本読みをしてるけど、こんなの小学校の時学芸会でやった『ドラえもん』のスネオ役以来だからね。（笑）うん、充実してるね。

田中 うらやましいな。私も妻夫木さんにつづけるように、がんばります！

妻夫木 8月の超ビッグオーディション、絶対がんばってくださいネ。応援してますから!!

「こういうの乗るの、すごく久しぶり。」（妻夫木）「そうなんですか。夜のメリーゴーランドって、ロマンチックですね」（田中）

デビューをめざすキミ、まだ、間に合うゾ！８月30日（日）いよいよ、第２回超ビッグオーディション開催！

第２回超ビッグオーディションに向けて、７月に実技審査（四次審査）を開催予定。デビューをめざしているキミ、６月30日の締め切りまでチャンスはまだまだあるゾ！まずは、『スタアオーディション』で第１次審査にトライだ！

Star Audition Game!
The first of it's kind!
There are six categories that you can challenge;
Singer,Actor,Model,Comedian,
Radio Actor&Announcer,Variety Idol.
Now,how about testing your star status?
Have you ever dreamed to be a star?
Play it now!!

Star audition™

スタアオーディション™

第１回超ビッグオーディションで見事グランプリを受賞した妻夫木聡（左から４番目）クンは、現在、俳優デビューに向けて、猛レッスン中だ！

Media WAVE!

Cinema

シングルアクション

メキシコの小さな町で起こった次期大統領候補暗殺事件。
真相をつきとめるため、男は銃を手にした。

写真提供　日活

写真提供　日活

１９９４年、メキシコの片田舎の町で次期大統領候補が暗殺された。事件の真相を調べるために、荒れ果てた小さな町へ一人の捜査官（カルロス・ガラルド）がやってきた。町を牛耳っているのは凶悪なギャング、カマロ。このカマロ一味に疑惑を抱いた捜査官は、政府とも通じているというマッコと手を組み、カマロを葬るため、タフな戦いに挑む。真実と正義の行方を決める最後の決闘の場は、アメリカ国境近くの"青い砂漠"。すべては、一発の銃弾にゆだねられるのだった。

実際に起こった事件をもとに作られたウェスタンテイストあふれるメキシコ的エンターテインメントムービー。

写真提供　日活

'98年5月30日(土)より、新宿シネマ・カリテにてレイト・ロードショー。
配給：日活

Cinema

L.A.コンフィデンシャル

麻薬、売春、腐敗…。
50年代のロサンゼルスを舞台に
虐殺事件を解明していく熱い男たちの
エンターテインメント・サスペンス。

50年代の初めのロサンゼルス。ある日、街のコーヒーショップで男女6人が殺されるという虐殺事件が起こった。この事件をきっかけに、裏社会のダークな部分が浮き彫りにされていく。麻薬がらみのギャングたちの主導権争い、高級娼婦を擁する売春組織、腐敗した警察内部…。迷路をたどるように、何本もの絡み合った糸を一本ずつほどき、事件の核心に近づいていくエネルギッシュな男たち。

父親に殺された母親への思いを胸に刑事になった熱血派のバド・ホワイト。36歳で殉職した父親を目標にしている野心家のエド・エクスリー。そして、ロス市警のスター的存在であるジャック・ビンセンズ、さらには捜査を指揮するダドリー・スミス警部。事件は、単なる殺人事件で終わらなかった。裏で操っている人物とは…。

ラッセル・クロウ、ガイ・ピアースといった若手2人の好演に加え、タブロイド記者に扮するダニー・デビート、バドと恋に落ちる高級娼婦役のキム・ベイシンガーなど個性派、実力派俳優がしっかりと脇を固めているのも見どころのひとつ。

写真提供　日本ヘラルド映画

'98年6月より、日比谷みゆき座ほか、全国東宝洋画系にて公開予定。
配給：日本ヘラルド映画

写真提供　日本ヘラルド映画

'98年夏休みロードショー！『キリコの風景』

写真提供　日活

個性派俳優の杉本哲太と小林聡美の競演でおくる、新しい愛のあり方を問うラブストーリー。“シアワセなサヨナラ”とは…。
監督明石知幸、脚本森田芳光のベストコンビによる話題作。

シネマスクエアとうきゅう／横浜オスカーほか
http://www.nikkatsu.com/

Video

MIMIC　ミミック

伝染病から人間を救うために作り出した生物が、
いつしか人間を襲う敵に進化！

1998・6/5発売　1997年・アメリカ
¥16,000（税抜）
松竹富士・アミューズビデオ

舞台は、近未来のニューヨーク。ウィルス性の伝染病の蔓延によって、多くの子どもたちの命が死の危機にさらされている。疾病対策センターの部長、ピーター・マン博士（ジェレミー・ノーサム）は、昆虫学者のスーザン・タイラー博士（ミラ・ソルヴィーノ）の力を借りることに。スーザンは、この伝染病を根絶させるため、遺伝子を操作し、病原菌の媒介役である虫を殺すための新たな生物を作り出したのだが…。

「誘惑のアフロディーテ」のオスカー女優、ミラ・ソルヴィーノの科学者ぶりは要チェック！

Video

ブラス！

音楽とともに生きる喜び、
友情に支えられて生きることの素晴しさを
感動的に描いた大ヒット作！

1998・6/26発売　1996年イギリス
¥16,000（税抜）
アミューズビデオ

イングランド北部の炭鉱の街、グリムリーで働く男たちが結成しているブラスバンド、グリムリー・コリアリー・バンドのリーダーであり、指揮者であるダニー（ピート・ポスルスウェイト）。彼の音楽への情熱は人一倍で、バンドの活気を取り戻すために、全英選手権へ出場しようと考えている。しかし、メンバーは、失業に脅かされていることもあって、熱心に取り組めない。そんなとき突然、バンド創設者の孫娘であるグロリア（タラ・フィッツジェラルド）が入団することに。それぞれがさまざまな問題をかかえながらも、全英選手権決勝出場に向けて猛練習を重ねる。果たして…。

Book

見て笑い、読んで笑い。どこをめくってもMr.ビーンに会える１冊

映画公開もあって、日本での人気がますます高まっているMr.ビーン。本書は、映画『ビーン』の全シナリオに加えて、撮影の裏話や使われなかったシーンの名場面などを写真を交えながら一挙公開。日本のファンに向けてビーンからの特別寄稿もあったり、とにかく丸ごと一冊Mr.ビーン。映画を見て笑い、これを開いて、もうひと笑いしてください。

『ビーン』
R・カーチスほか/著　小田島恒志ほか/訳
河出書房新社　¥1,500（税抜）

「よろめき」「アッシー君」「ラブラブ」etc 男と女にまつわる流行語で綴る明治から平成

明治から現代までの男と女にまつわる言葉をおもしろおかしくまじめに解説した、楽しみながらもタメになる１冊。古いところでは、「ランデブー」や「有閑マダム」、新しいところでは、コギャル語の「コクル（告白する）」や「ラブラブ」といった言葉の意味や由来をわかりやすく解説、列挙。時々プッと吹き出してしまう恐れがあるので、電車の中で読む時は注意が必要。

『男と女の流行語』
米川明彦
小学館　¥1,200（税抜）

CD

メンバー自らがセレクトした、選りすぐりのミリオン・シングルを満載！B'z初のベスト・アルバムがついにリリース！

「まだか、まだか」と待ち望んでいた人たちに朗報です。ついに、B'z初のベスト盤がリリースされました。今作は、「愛のままにわがままに僕は君だけを傷つけない」以前の曲も入れてほしいというファンの熱烈なる要望にちゃーんと応えてくれているウレシイ選曲。B'zの代表曲中の代表曲ばかりを集めたスペシャルなベスト盤だから、どっぷりB'zワールドに浸れて、たっぷり楽しめる１枚。

『B'z The Best “Pleasure”』
B'z
5・20発売/¥3,059（税込）
全13曲/ROOMS RECORDS

充電完了！1年振りのニューアルバムは、グルーヴァーズ・サウンドが一気に炸裂。

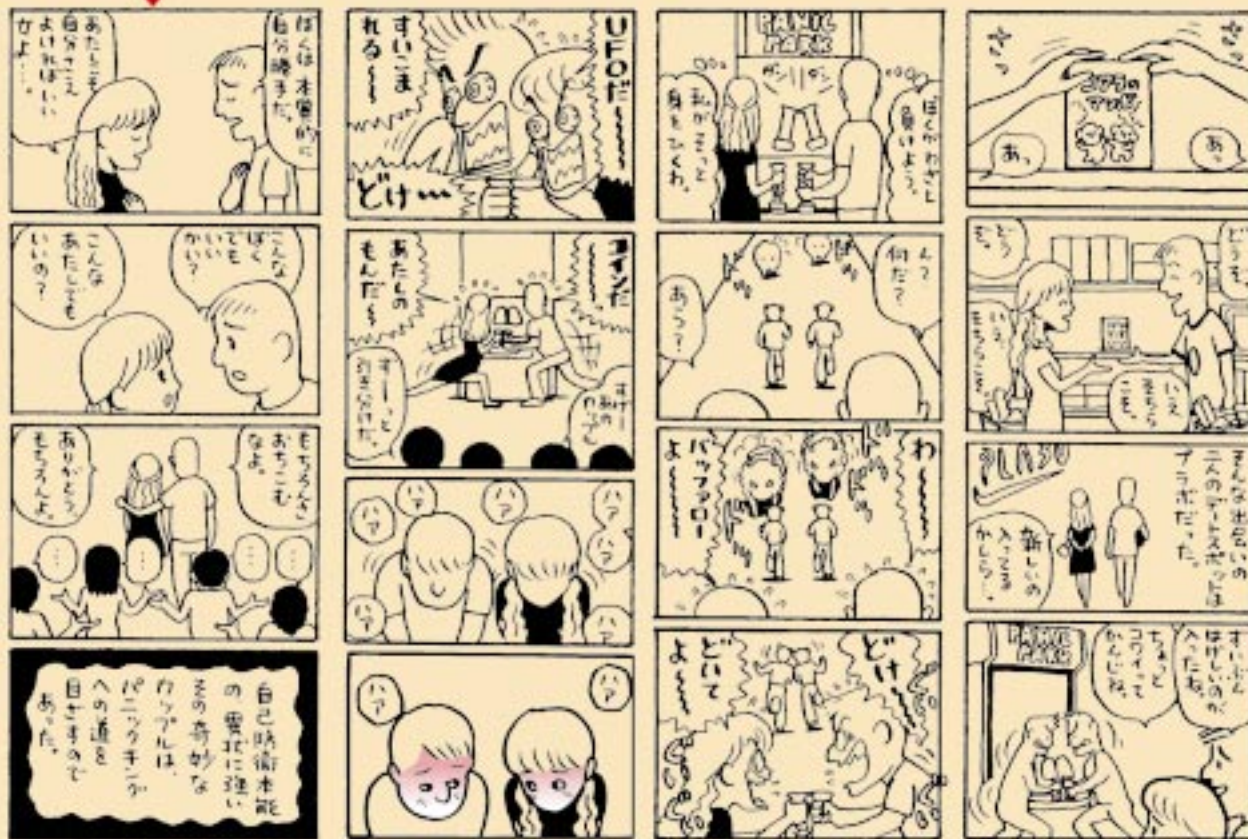
日清食品・炎のカップヌードルのCMでおなじみのあの曲「無敵の日々」で勢いづいているグルーヴァーズが１年ぶりに放つニューアルバム。タイトルの『CHARGED！』通り、十分に充電されたグルーヴァーズのヘヴィでラウドなサウンドが、はたまたスイートでテンダリーなナンバーが、あれもこれも聴きのがせない曲がぎっしり詰まっている。「エッ、これってグルーヴァーズ！」っていうような、新境地も聴かせてくれているゾ！

『CHARGED！』
THE GROOVER'S
5・20発売/¥3,059（税込）
全11曲/ポリドール

プラボ英雄烈伝 37

三つ子の体重 百まで
タレントの卵 百瀬ユカ

プラボ英雄烈伝 38

人、本能に従えば悪なり（荀子）
年齢職業不詳 奇妙なカップル

作 いりたまご コゲ照

NEW MACHINE FLASH

新製品を狙え！

目方でドンピシャ

DATA

1. コイン投入後、回転する数字をストップボタンで停止させ、目標となるグラム数値を決定します。
2. 次に6種類のヒント（スリットヒント、10の位オープンなど…。ただしスカが出たらヒントなし）がこの後決定されます。
3. シャベルつきのアームを操作し、時間内にビー玉をハカリ上にのせます。
4. のせた数値が目標のグラム数値範囲内であれば成功で、すてきな景品を得られます。

スーパーワールドスタジアム'98

DATA

基本的な遊び方は'97と同じですが、以下の点が加わりました。

1. 投球後、ストライクゾーンとボールのコースの表示を見ることができます。
2. 投手の球種を選ぶことができます。投げられない球種については、投手が首を振ります。
3. 打者は高目振りか低目振りかを決めることができます。
4. オリジナルチーム（店の設定による）があるので、各店の違いを楽しめます。
5. 試合ごとに、盗塁や本塁打などのランキングをプレイヤー名で入力でき、優秀者はオリジナルチームのメンバーに名を連ねることができます。

球団名ならびに選手名は（社）日本野球機構の同意を得ています。

パニックパーク

DATA

1. コインを投入し、1PLAYか2PLAYのボタンを押します。
2. 25種類のステージがランダムに登場します。
3. プレイヤーのレベルに応じてステージの難度は自動的に変わります。
4. 1PLAYの場合、超難のパニックキングモードに挑戦できます。優秀な成績を得たプレイヤーはネーム入力でき、殿堂入りできます。

＊ ボタンを押しながらコインを入れると、激ムズの「パニックキングモード」にチャレンジできるゾ！